

기 획

국내 기능성 게임 산업의 오늘과 내일

Related Articles

- 기능성 게임의 현주소 - 미래에 묻힌 '블루오션'
- 전주 기능성 게임 포럼의 취지와 발전 방향
- [기관 탐방] 광운대 정보통신대학원 기능성 게임 연구 센터

지난 5월 전주 전라북도청 대회의실에서는 「게임 산업 활성화를 위한 제2차 기능성 게임 포럼」이 열렸다. 기능성 게임은 Social Impact Game 혹은 Serious Game이라고 불리기도 하는데, 대중을 대상으로 하는 캠페인이나 교육에 활용하기 위한 목적을 가진 컴퓨터/비디오 게임을 의미한다. 일반적으로 교육용 게임과 비슷하게 생각할 수 있고 표면적으로는 게임의 모습과 느낌을 가지고 있으나, 내용에서는 비즈니스 운영이라든지 군사 훈련 등 특수한 목적을 추구하거나 비게임적 상황이나 과정을 담고 있는 경우가 많다.

기능성 게임은 게임 이용자를 교육하고 훈련 상황에서 강화를 통해 동기를 유발하는 데 목적을 두고 있는 경우가 대부분이며, 마케팅이나 광고에 활용되기도 한다. 또한 건강관리 및 질병의 치료나 예방, 대인관계 개선, 불안이나 공포 완화 등 정서적이고 심리적인 목적, 공공 영역에서 특정 주제에 대한 사회적 교육을 강화하기 위한 캠페인을 위해 활용되기도 한다.

지금까지 우리나라에서 교육용 게임은 초/중/고등학교 교육이나 외국어 교육에 한정되어 있었으나, 최근 들어 게임의 순기능에 대한 관심이 증가하면서 게임을 다양한 분야의 교육이나 훈련, 홍보 및 마케팅에 확장하여 활용하고자 하는 산업적 움직임이 일어나고 있는 추세이다. 또한 학문의 영역에서도 기능성 게임의 개발, 디자인 등 기술적인 측면뿐만 아니라 마케팅, 게임 기획, 교육 효과성 분석 등에 관한 다양한 연구가 태동하고 있는 상황이다.

국내에서 기능성 게임은 2004년 한국게임산업진흥원에서 개최한 기능성 게임 공모전 사

업을 통해 알려지기 시작했다. 2006년에는 광운대학교 정보통신대학원에 국내 최초로 석사과정으로 기능성 게임 연구센터가 설치되어 관련 분야의 연구를 진행하고 있다. 2007년 한국과학기술원(KAIST)은 상암동 DMC에 기능성 게임연구랩을 개설하여 특수 분야에서의 게임의 활용에 대해 연구하기 시작했다. 최근 들어 학계의 순수 학문적 접근뿐만 아니라 교육 콘텐츠 업계, 이-러닝 업계, 게임업계 등 다양한 분야에서 상용화나 산업적 전망에 대한 관심이 늘어가고 있는 추세이다.

해외의 경우에는 2002년 Washington D.C. 우드로 윌슨 국제센터(Woodrow Wilson International Center for Scholars)에서 Serious Game Initiative가 시작된 이후, 건강관리와 건강증진 영역에서 게임의 적용에 초점을 둔 Games for Health Conference, 게임을 활용한 사회 변화에 주목하는 Game for Change Conference, Serious Games Summit 등 다양한 연차 학술 대회들이 개최되고 있다.

2007년 9월에는 미시건 주립대학(Michigan State University)에서 Serious Game 석사 과정을 설치하여 운영할 계획이며, MIT 미디어랩, 카네기멜론 엔터테인먼트 기술센터(ETC: Entertainment Technology Center) 등이 중심이 되어 활발하게 연구하고 있다. 한편, 일본, 싱가포르, 영국, 독일, 캐나다 등에서도 Serious Game을 연구 개발하기 위한 다양하고 창의적인 프로젝트들이 진행 중에 있다.

이에 본 저널에서는 우리나라 기능성 게임의 현황을 짚어 보고 미래를 전망하기 위한 특별 기획을 마련했다. 더게임스 이종배 기자의 특집 기사를 통해 국내 기능성 게임 산업의 현재를 조망하고, (사)전주컴퓨터게임엑스포 조직위원회 이강원 사무국장, 원광디지털 대학교 장신환 교수를 만나 제2회 전주기능성게임포럼의 취지와 발전 방향 및 국내 기능성 게임의 산업화 전망에 대한 의견을 나누었다. 또한 국내 최초로 기능성게임 연구센터를 개설한 광운대 정보통신대학원 기능성게임센터를 방문하여 현황과 비전을 살펴보았다.



옥스퍼드(Oxford) 대학의 연구진과 '마인드위버스(MindWeavers)'가 개발한 아동 언어능력향상 게임 '페노메나(Phenomena)'. 이 게임은 음성 식별능력을 향상시키며, 아동의 학습능력을 인지하여 그에 맞는 언어 교육을 하도록 설계되어 있다.



중동지역 평화 교육을 위하여 카네기멜론대학에서 개발한 피스메이커(PeaceMaker)

기능성 게임의 현주소 - 모래에 묻힌 '블루오션'

이 중 배*

더게임스 기자

기능성 게임 = 재미 + α

대개 사람들은 단지 재미를 느끼기 위해 게임을 즐긴다. 게임을 통해 스트레스를 풀고 또 다른 즐거움을 통해 인생의 재미를 추구한다. 게임이 세상에 등장한 지 어언 50년이 흘렀지만, 게임의 본질은 언제나 재미였다.

하지만 세월이 흘러 게임은 단순한 놀이에 그치지 않고 어엿한 문화 콘텐츠로 자리 잡으면서 사람들의 인식도 변하고 있다. 개발자들은 개발자들대로 사용자들은 사용자들대로 즐거움과 함께 게임을 통해 새로운 무언가를 얻으려는 시도를 하고 있다는 말이다.

대표적인 것은 아마 교육일 것이다. 교육적 요소를 게임, 혹은 게임적 요소를 교육용 콘텐츠에 접목한 에듀게임, 이른바 [에듀테인먼트](edutainment) 콘텐츠가 그것이다. [재미]와 [교육]이란 다분히 이질적인 두 요소의 태생적(?) 괴리 때문일까, 현재 성공한 에듀게임은 손에 꼽을 정도지만 에듀게임에 대한 개발자들의 도전은 수 십 년 째 끊임없이 이어지고 있다.

에듀게임처럼 게임 안에서 재미 이상의 그 어떤 것을 추구하는 것을 소위 기능성 게임이라 정의할 수 있다. 기능성 게임은 한마디로 일반적인 의미의 오락성 게임과는 달리 특정 목적과 효과를 의도하는 게임을 말한다. 일반적인 오락성 게임이 본질적으로 '재미'라는 효용을 추구하는 반면, '재미'와 함께 다양한 종류의 '유익함'을 좇는 것이다. 교육,

* 이중배 기자는 전자신문에서 벤처팀장, 인터넷팀장, 반도체팀장, 과학기술팀장을 역임했다. 현재 더게임스 취재총괄팀장으로 활동 중이다. '이중배의 러브레터', '이중배의 피타조타' 등 게임전문 기자칼럼을 통해 뉴스 기사만으로는 소개하지 못하는 취재 뒤의 풍성한 이야기와 핵심 사안에 대한 엄정한 비판의 목소리를 제시하고 있다. jblee@thegames.co.kr

홍보, 의료, 군사훈련, 마인드 컨트롤 등 그 종류는 무궁무진하다.

사람들에게 유익한 그 무언가를 제공하는 기능성 게임은 이미 새로운 게임 장르로 자리 매김하고 있다. 수 년 전부터 아예 유수의 해외 게임개발포럼에서조차 별도의 장르로 인정 받았다. 주요 선진국들은 기능성 게임에 대한 다양한 연구 및 개발 사례를 지속적으로 발표하고 있다.

기능성 게임의 활용 및 개발 범위

지금까지 등장한 기능성 게임은 간단히 유아 및 청소년, 대학 교육용과 성인 직무 훈련용, 군 훈련, 의식개발용, 홍보용, 의료, 유사 기능성 게임 등으로 분류된다. 이는 각 게임의 활용도에 따라 분류한 것으로 여러 분야에서 게임이 얼마나 널리 활용되고 있는가를 단적으로 보여주고 있다.

특히 학교와 회사, 심지어 군대에서까지 게임이 이용되고 있어 이미 게임이 하나의 오락이 아닌 굉장히 유익한 콘텐츠라는 인식이 확산되는 추세다. 기능성 게임 분야가 미완의 대기가 아닌 게임시장의 확실한 틈새시장이자, 새로운 블루오션으로 서서히 떠오르는 이유가 바로 여기에 있다.

이중 국내에서 가장 두드러진 분야가 교육이다. [에듀테인먼트]라는 용어가 더 이상 새롭지 않을 정도로 에듀게임 개발은 PC, 온라인, 콘솔, 아케이드 등 플랫폼을 망라해 매우 광범위하게 이뤄지고 있다. 두뇌 개발에 도움을 주는 다양한 보드게임들도 쏟아져 나오고 있다. 최근엔 온라인게임 업계도 교육적 요소를 가미한 시스템을 게임 내에 잇따라 도입, 주목을 받고 있다. [군주온라인] 등 게임을 교재로 채용하는 일도 새로울 게 없을 정도다.

게임을 이용해 각종 질병을 치료하는 이른바 [메디게임]도 개발돼 의료업계에서 활용이 점차 늘어나는 추세다. 창세에서 제작한 '큐 점프(Q-jump)'와 업그레이드 버전인 뉴로 하모니(Neuro Harmony)가 그 대표적인 경우. 이들 게임은 뇌파를 측정해 사용자의 심리적, 인지적, 감정적 상태를 실시간으로 파악하고 사용자가 스스로 능동적으로 자신의 두뇌를 계발하고 감정을 통제할 수 있도록 하는 콘텐츠로 뇌파 훈련용 게임으로 각광받고 있다.

선진국에선 반사신경을 높여주는 고령자 재활치료용 게임과 치매방지용 게임이 인기를 끌기 시작했다. 닌텐도가 DS용으로 개발, 전세계적으로 빅히트를 친 뇌단련 게임도 이런 부류에 속한다.

치료는 물론 예방용으로도 기능성 게임의 활용도는 무궁무진하다. 가령, 게임을 통해 학교폭력을 예방하는 게임이나 성폭력, 산불 등을 예방하는 것도 가능하다. 공익 분야에도 기능성 게임의 효과가 점차 그 빛을 발하고 있다. 군 실전대비용 시뮬레이션 게임은 물론이고 통일 교육 등 다양한 공약 분야에 얼마든지 응용할 수 있다.

문화관광부가 발간한 2006년 대한민국 게임백서에 따르면 게임과 결합되기를 바라는 요소에 대한 이용자 설문 조사 결과 교육, 커뮤니티, 심리, 치료, 체감성, 아동학, 실버세대 등 다양한 의견이 나왔다. 그만큼 응용분야가 넓고, 시장성이 크다는 방증이다. 게임인구의 저변이 확대되면서 점차 에듀게임의 시장 파이가 커지고 성공 가능성이 높아지고 있다는 전문가들의 한결같은 지적이다.

기능성 게임의 수익성 - 산학 협력 모델의 정착과 발전

그러나 기능성 게임의 높은 성장 가능성과 활용성에도 불구하고, 게임 업계의 투자는 아직 미진한 실정이다. 일부 전문 업체를 제외하고 대부분의 게임 개발 및 퍼블리셔들은 기능성 게임을 외면하고 있다.

그 이유는 무엇일까? 전문가들은 이에 대해 기능성 게임이 근시일 내에 수익을 올리기 어렵다는 점을 근본 원인으로 꼽는다. 일반 게임에 비해 기능성 게임의 수익성이 떨어진다는 자연스런 시장 논리에서 비롯됐다는 얘기일 것이다.

교육 및 홍보, 의료 등을 기반으로 하는 소재와 목적 자체가 이슈를 모을 수는 있어도 이용자증가→수익창출→재투자→양질의 콘텐츠 개발 등의 선순환의 사이클을 이어가는데 한계가 많다는 의미이다.

이런 구조적 문제에 대한 대안으로 떠오르는 것이 각 지방자치단체를 매개체로한 산학 협력 모델의 정착이다. 이는 학생들의 참신한 아이디어와 기업의 자금력, 그리고 지자체의 인프라가 결합해 장기적인 안목에서 양질의 기능성 게임 기술과 노하우를 축적할 수 있다는 점에서 바람직한 대안으로 지적되고 있다.

장신환 원광디지털대학교 교수는 최근 전주컴퓨터게임엑스포(JCGE)조직위원회 주관으로 열린 ‘게임산업 활성화를 위한 제2차 기능성 게임 포럼’에서 “높은 발전성과 활용도에도 불구하고 현재 기능성 게임의 개발 및 발전이 미비한 것은 사실”이라며 “산학 협력이 그 해결책으로 기능성 게임 발전에 큰 보탬이 될 수 있을 것”이라고 설명했다. 그는 특히 “산학협력이 재정적으로나 인력개발 면에서나 많은 도움이 될 수 있다”며 “타 분야와의 연계와 소통이 기능성 게임 발전에 큰 밑거름으로 작용할 것”이라고 시사했다.

정부의 기능성 게임 산업 집중 육성 필요

정부와 관련 기관의 보다 적극적인 지원 정책 마련도 필요 충분 조건이다. 수요와 공급의 법칙에 의존하는 시장 논리에 맡길 경우 기능성 게임 시장의 활성화는 요원할뿐더러 결국 세계적인 기능성 게임 개발 경쟁에서도 뒤처져 진정한 게임강국 구현에도 걸림돌로 작용할 수 있다는 지적이다.

〈표1〉 기능성 게임의 분류

유아 및 청소년 교육용	에듀 게임 : 언어, 지식, 기술 습득 프리스쿨 교육용 지능, 언어 지각능력 개발 초중고 학교 과목 교육용 에듀게임
대학교육용	경영 시뮬레이션 등 현실 훈련이 부족한 과목의 현장성 있는 시뮬레이션 교재가 필요함
성인 직무훈련용	고속철도기관사 훈련용/인권위원회 공무원 교육 e-러닝과 결합하여 급속히 보급/평생교육 시대의 새로운 훈련 패러다임
군 훈련용	워 게임, 밀리터리 게임 훈련비 증가와 주민 항의 증가로 가상전 훈련이 급증하게 될 전망 이에 따른 하부 단위의 훈련용 프로그램은 게임과 매우 유사하며 개발 수요 급증 예상 미국의 군은 육군, 공군, 해병대, 합참, 국방부 단위의 다양한 게임 개발 및 활용에 매우 적극적 개발은 민간에 위탁하는 추세
의식개발용	심리형 게임 : 마인드 게임, 인성개발 게임
홍보용	로레알 채용 시험용 화장품 경영 시뮬레이션 온라인 게임 스위스 국제 에이즈 퇴치예방기구 지자체 홍보용 게임 국정원 홍보용 퀴즈게임 과기처 생물산업홍보용 온라인 게임 수자원 공사 물관리 홍보 게임 경북 도내 관광 홍보용 온라인 레이싱 게임
건강관리용	헬스 게임 : 건강 관리 및 예방
의료 및 치료용	의료 훈련용 가상 수술 훈련 장치 3차원 가상 해부 도감 가상현실치료를 이용한 각종 장애 치료 (고소공포증/비행공포증/공황공포/광장공포증/ 혐오생물 공포) 마인드 게임을 통한 심리치료, 학업성취 향상 집중력이 필요한 양궁, 사격 등 스포츠의 적정 뇌파 정신 훈련 물리 재활 치료를 위한 게임의 집중 몰입 요소 활용
유사 기능성 게임	체감형 레저/스포츠, 직업 시뮬레이션

한국게임산업진흥원의 한 관계자는 “꾸준한 투자와 개발이 선행된다면 앞으로 기능성 게임 시장에 대한 전망은 매우 밝다” 며 “게임업계의 참여와 일반 사용자들의 관심이 점차 높아질 경우, 기능성 게임 분야는 새로운 블루오션으로 급부상할 수 있다” 고 강조했다.

〈표2〉 기능성 게임과 오락성게임의 수익모델

	게임 이용료	개발비 투자
오락용 게임	오락용 상용 게임은 소비자가 부담	수익성 기대에 따른 재무적 투자
기능성 게임	일반 홍보용 게임은 무료인 경우가 많음 단, 교육용 게임 등은 사용자 부담 기능성 게임은 특정 목적을 위해 개발을 의뢰한 스폰서에 의한 경우가 많음 (기업 광고, 공공 홍보, 사회공공복지 등)	장기적 전망에 따른 투자 기업의 사회공헌기금 지급

게임은 이미 정보화 사회의 대표적인 여가선용 수단으로 자리를 굳혀가고 있다. 그러나 동전의 양면처럼 각종 게임의 역기능은 새로운 사회문제를 야기하고 있다. 게임 산업이 누가 뭐래도 자라나는 청소년들의 놀이문화인 동시에 우리 경제의 차세대 성장동력임에도 제대로 대우를 받지 못하는 것도 바로 게임의 역기능만 부각되고 많은 순기능이 과소 평가받고 있기 때문이다.

게임이 인류에게 즐거움을 주는 동시에 인류의 삶을 보다 윤택하고 풍요롭게 하는 진정한 [문명의 이기]로 거듭나기 위해서라도 범정부 차원의 기능성 게임 산업 집중 육성을 위한 중장기적이고 체계적인 로드맵과 액션 플랜이 시급히 마련돼야할 것 같다. 기능성 게임은 더 이상 우리의 선택이 아닌 필수이다.

(위 내용은 본 저널의 편집 방향과 일치하지 않을 수 있습니다)

전주 기능성 게임 포럼의 취지와 발전 방향



지난 5월 10일 전라북도청 대회의실에서는 게임 산업 활성화를 위한 제2차 기능성 게임 포럼이 열렸다(<http://www.jcge.or.kr/forum/>). 이 포럼은 (사)전주컴퓨터게임엑스포 조직위원회와 전라북도가 게임 산업 틈새시장 공략과 경쟁력 확보를 위한 차별화 전략으로 기능성 게임을 특화 육성하기 위해 2006년부터 시작하였다. 이번 포럼은 기능성 게임의 산업화 전망 및 사례, 전라북도 특화산업 육성정책 및 추진 계획, 기능성 게임 응용분야별 사례, '기능성 게임 산업의 산업화 방향'에 대한 패널 토론 등으로 구성되었고, 관련 인사들과 학계 및 업체 등 300여명이 참석한 가운데 산·학·관 협력 네트워크를 강화할 수 있는 좋은 기회였다. 본 행사를 기획 운영한 (사)전주컴퓨터게임엑스포 조직위원회 이강원 사무국장과 원광디지털대학교 장신환 교수를 만나 기능성 게임 포럼의 취지와 발전 방향, 기능성 게임의 산업화 전망에 대해 들어보았다.

전북 게임 산업 활성화를 위한 기능성 게임 포럼이 올해로 2회째 진행되었습니다. 본 행사의 취지나 의미는 무엇인가요?

이강원(이하 이): (사)전주컴퓨터게임엑스포조직위원회는 2000년부터 올해까지 총 8회에 걸쳐 '전주컴퓨터게임엑스포' 행사를 개최하고 운영해 왔습니다. 저희가 주관하는 행사 중 기능성 게임 포럼은 전북지역 게임 산업의 차별화 지점을 모색하고 경쟁력을 확보하기 위한 노력의 일환으로 기능성 게임을 활성화하기 위해 진행되고 있습니다. 2006년 12월 1회를 시작으로 이번 5월 행사까지 2회째 진행해오고 있습니다.



이강원 사무국장은 (사)전주게임엑스포조직위원회에서 개최하는 가족게임대회, 기능성 게임 포럼, 기능성게임콘텐츠 공모전 등 전북 지역 게임 산업 활성화를 위한 다양한 활동들을 운영하는 데 힘써왔다. 현재 전주시량실천연합 공동대표와 (재)전주정보영상진흥원 이사로도 활동하고 있다.

ilovejeonbuk@hanmail.net

가능성 게임 영역이 가진 현재의 위상에 대해서는 어떻게 생각하시는지요?

이: 현재는 산업적인 측면이 강하다기 보다는 사회적 비용 손실을 막을 수 있는 효과적인 방법 중 하나가 아닐까 싶습니다. 과거에는 학생들이 선생님이나 부모님의 말씀을 듣고 배웠지만 요즘 학생들은 컴퓨터와 인터넷과 가까워져 있습니다. 사람의 마음을 가장 쉽게 흔들고, 마음 아픈 곳을 치유해 줄 수 있는 상대가 이제는 컴퓨터라는 것입니다. 사람들은 컴퓨터를 매개로 다른 사람들과 대화하고 놀면서 자연스럽게 교육이나 치료의 효과를 경험할 수 있습니다. 환경문제에 대한 인식이나 성폭력을 예방하려는 캠페인을 준비할 때 과거처럼 학생들에게 포스터를 그리게 하거나 표어를 만들게 하는 것으로 교육적 효과를 전달하던 시대는 지나갔습니다. 게임을 통해 자연스럽게 생활 속으로 녹아들어가는 방식으로 배우면 의식하지 못하는 사이에 학습하게 되고 사회생활 속에서 습관화함으로써 예방 효과를 거두게 될 수 있으리라 봅니다. 상품을 판매하는 방식의 산업화도 있지만 사회적 비용 손실을 막을 수 있다는 의미의 산업화도 있습니다.



장신환 교수는 (사)전주게임엑스포 조직위원으로 가능성 게임 포럼 기획 운영에 참여하였다. 게임개발사 (주)마리텔레콤 기획이사과 한일합작법인 (주)Tenryu Korea 대표이사를 거쳐 원광디지털대학교 게임학과에서 연구하고 있다. (사)한국게임산업협회 자문위원, (사)한국게임개발자협회 고문으로 활동하고 있으며 저서로는 게임제작개론, 교육용 게임

활성화 연구 방안 등이 있다. pascal777@wdu.ac.kr

장신환 교수님께서 이번 제2회 전주게임엑스포 가능성 게임 포럼에서 발표하신 내용은 잘 들었습니다. 가능성 게임의 동향과 새로운 기회라는 주제 발표를 하시면서 가능성 게임을 교육과 사회를 능동적으로 바꾸는 게임으로 포지셔닝 하신 것이 인상적이었습니다.

장신환(이하 장): 지금까지는 많은 사람들이 게임에 관련된 이론들을 이야기했습니다. 게임을 구성하는 방법, 디자인하는 방법. 이제는 사용자에 대한 이해가 필요합니다. 게임 이론이 아니라 게이머 이론이 나와야 된다고 봅니다. 가능성 게임에 관심 있는 분들은 많습니다. 해외도 마찬가지입니다. 특히 기성세대가 가능성 게임이라고

하면 쉽게 이해하기 때문에 접근하기 쉽습니다. 최초의 게임은 컴퓨터를 대중들에게 어떻게 쉽게 이해시킬 것인가라는 교육적 목적에서 만들어졌습니다. 게임을 교육과 훈련 등 여러 가지 영역에 이용할 수 있는 가능성이 상당히 많습니다. 과거에는 버추얼 리얼리티라고 해서 특수한 영역으로 구분하고 산업화하기 어려웠지만 지금은 그 기술들이 대부분 게임에 사용되고 있습니다. 지금이야말로 여러 가지 환경이 갖춰지고 필요한 상황이 준비된 것입니다. 다만 그것을 누가 예지하고 준비하여 결합하고 성공모델을 만들어 세계 시장에 진출 하느냐의 문제입니다. 수동적으로 밀려서 가는 것과 적극적으로

흐름을 판단하고 앞서 나가는 것과의 차이는 클 것입니다.

전라북도 지역에서 특히 기능성 게임에 주목하고 있는 이유는 무엇인가요?

이: 현실적으로 다른 여타 게임 산업은 전라북도에서 키우기 어려운 상황입니다. 전라북도에서 게임업체가 발전하지 못한 이유는 지리적 낙후성, 인구가 적은 것, 그리고 종합적 지원 대책이 없었다는 것을 생각해 볼 수 있습니다. 이런 상황에서 전라북도에 인재를 유치하고 성장시킬 수 있는 방법이 무엇이 있는가라고 묻는다면 대규모 시장에서 경쟁하지 않고 특화 시장을 개척하는 의미로 기능성 게임을 고려해 볼 수 있다는 것입니다. 기능성 게임의 경우 영역과 범위가 광범위하여 다양한 시도가 가능할 것입니다. 문화의 도시, 교육의 도시를 집중 육성하는 전북지역에는 한옥마을이나 태권도 성지 등 의미 있는 콘텐츠로 전환 가능한 소재들이 많이 있습니다. 단순한 예이지만 태권도와 우리나라의 문화를 중심으로 세계인들에게 홍보하는 방안을 게임을 통해 활용한다면 이러한 시도 또한 하나의 기능성 게임이라고 생각 해 볼 수 있을 것입니다.

한국 사회에서 기능성 게임은 아직까지 널리 알려지지 않았습니니다. 학계에서도 이제야 관심이 시작되고 있는 상황이기에 기능성 게임의 전망에 대한 회의론도 있고 긍정적인 관점들도 있을 것입니다. 기능성 게임의 전망과 관련하여 현재 한국 상황에 대해서는 어떻게 생각하십니까?

장: 5년 후만 되면 상황은 많이 바뀌어 있을 거라 생각합니다. 현재 50대 게임 사용자가 미국은 20%, 일본은 19%, 우리나라는 0%라고 합니다. 이것은 문화적인 영향과도 관련이 있습니다. 게임을 어떻게 바라보느냐는 국가적 차원의 가치관의 문제라고 볼 수도 있습니다. 세컨드 라이프에서 스웨덴은 제일 먼저 대사관을 세웁니다. 아이비엠도 들어옵니다. 미국 대선 후보 힐러리도 들어와서 유세관을 만들었습니다. 한국도 무언가 문화적인 선점을 갖는 것은 중요합니다. 독도의 문제나 동북공정의 문제를 우리 내부의 문제로만 풀 것이 아니라 새로운 사이버 세상 속에서 세계의 젊은이들과 쉽게 공감할 수 있는 분위기로 만들어 갈 수 있습니다. 영국만 해도 톨레이더라는 게임이 영화로 만들어지고 크게 성공을 했습니다. 라라 크로프트는 유럽 젊은 사람들의 문화 코드입니다. 해방 후 문맹 세대가 많았듯이 지금은 디지털 리터러시(digital literacy)가 필요합니다. 특히 저는 게임 리터러시가 필요하다고 생각합니다. 40대와 50대 사람들이 게임이 어떤 힘과 어떤 기능들을 가졌는지 체험하지 않는 한 전망이 없습니다. 교사들은 압니다. 그런데 교장선생님이 왜 학교에 게임을 도입해야 되느냐 라고 하면 끝납니다. 그래서 저는 전국의 교장과 교감 선생님을 대상으로 게임의 순기능과 역기능에 대한 교육을 강화해야 된다고 봅니다. 일본의 경우 'food force' 라는 기능성 게임은 교사용으로

매뉴얼을 번역해서 교재로 삼아 공부했습니다. 교사가 모르는 것들을 아이들이 먼저 알아냅니다. 디지털 세대는 사용설명서를 보지 않아도 저절로 쉽게 파악이 되는데 나이든 사람들은 핸드폰을 하나 바꿔도 매뉴얼 읽어보려면 몇 달씩 가지고 다니면서 앞 페이지만 까맣게 되곤 합니다.

2회까지의 기능성 게임 포럼은 어떤 활동들을 중심으로 이루어져 왔습니까? 앞으로 어떤 면들이 더 발전되어야 할 것인가 실무 입장에서 느낀 점을 말씀해 주세요.

이: 1회는 전라북도 내부에서 같은 관심을 가진 사람들과 모여 이야기를 나누었습니다. 시작 당시에는 기능성 게임이 전라북도 게임 산업을 발전시킬 수 있는 통로가 될 수 있지 않을까라는 생각이었습니다. 올해 2회부터는 언론 기관의 홍보가 강화되면서 타 지역 대학 교수나 관련 업계에 종사하는 분들까지 참여가 확장되었습니다. 2회까지의 포럼을 통해 기능성 게임을 몰랐던 사람들에게 이 분야를 새로운 영역으로 인식시키고 게임이 치료나 교육의 긍정적인 효과를 가지고 있다는 점을 알림으로써 사람들의 생각을 변화시키는 과정이었다고 볼 수 있습니다. 기능성 게임을 산업화 할 수 있는가에 대한 우려와 걱정의 관점도 있으나 이 분야의 산업화 가능성을 위해 노력하시는 분들도 있습니다. 연구센터가 필요하고 연구 자료들이 꾸준히 나와야 한다는 의견도 제안되었습니다. 기능성 게임 테스트와 효과성 입증, 데이터베이스 수집 및 구축도 필요합니다. 장기적으로는 국제 기능성 게임 엑스포를 여는 것이 꿈입니다. 국제적으로 한국의 기능성 게임이 이러한 것이라고 널리 알리고 싶습니다. 국제 기능성 게임 컨퍼런스도 유치하려고 생각하고 있습니다.

기능성 게임 산업이 활성화 될 수 있는 조건이나 기회는 무엇일까요?

장: 기회는 네 가지에서 찾아볼 수 있습니다. 첫째로 기존의 교육 훈련이 한계가 있습니다.

좀 더 새롭고 효과적인 것을 찾고 있습니다. 교육이나 훈련 과정에서 게임이 유효하다는 것이 학술 논문을 통해 입증되는 경우가 미국에서는 많이 나오고 있습니다. 기업 훈련에서도 유효하고 사람들이 좋아한다는 결과들이 보고되고 있습니다. 둘째로, 게임 기술이 발전됨으로써 과거에 비해 다양한 경험들을 할 수 있게 되었습니다. 초기에 도트 그래픽으로 간단하게 표현하던 게임이 아니라 지금은 굉장히 풍부한 경험을 제공하는 미디어가 되었습니다. 세 번째로는 게임 업계의 내부의 경쟁이 치열해지면서 새로운 시장 판로를 찾아야 되는 상황입니다. 게임 산업의 경우에도 메이저 몇 개 회사가 시장을 독식하고 있는 구조



이다 보니 중소형 게임사들이 자금을 조달하는 방법 중에 하나가 기능성 게임과 결합하는 것이 될 수 있습니다. 네 번째로는 사용자가 게임 라이프스타일에 이미 익숙해져 있다는 점입니다. 제가 몇 년 전에 앞으로 아이들 교육은 다 만화로 될 것이라는 개탄어린 말을 했는데 현실이 그렇습니다. 최근에 위인전이나 과학 이야기는 모두 만화로 되어 있습니다. 비주얼한 게 아니면 수용되지 않는 세대입니다. 우리가 낮은 대중문화라고 경멸했던 만화가 지금은 중요한 매체가 된 것입니다. 제가 처음 온라인 게임 쪽으로 왔을 때만 해도 이 산업이 앞으로 크게 발전한다고 일종의 선전포고를 하고 다녔는데 이게 불과 3-4년 만에 무시할 수 없는 시장으로 자랐습니다.



기능성 게임 산업을 발전시키기 위해 시급하게 해결해야 할 현안이 있다면 무엇인가요?

이: 포럼에서도 논의가 나왔지만 첫 번째는 관에서 지원해주고 육성시켜야 한다는 점에 있습니다. 기업체에서 기능성 게임에 투자한다는 것은 순수한 봉사 정신이 없인 힘든 일입니다. 그런 봉사 정신만을 가지고 개발해 간다면 자신의 사업에 치명타를 입게 될 가능성이 큼니다. 특정 사안의 경우 예방적인 접근이 아니면 사회적 비용 손실이 크다는 것 그리고 기능성 게임 개발을 통해 실질적으로 이득을 볼 수 있을 것이라는 명확한 인식을 서로 공유해서 전폭적인 지지를 해 주었을 때 가능하다고 생각합니다. 모험이라는 생각보다는 투자라는 생각을 가져야 할 필요가 있습니다. 일반적인 산업처럼 결과가 바로 나오는 것이 아니기에 내가 사회에 뭔가 공헌한다는 막중한 책임을 가지고 있다면 장기적으로 효과를 거둘 수 있게 될 것입니다.

장: 첫째로, 공공기관에서 게임을 좀 더 효과적으로 홍보기능에 활용할 수 있도록 도입해 나가야 합니다. 둘째로 기업은 게임을 어떻게 프로모션하고 참가자들을 늘릴 것인가 고민을 해야 됩니다. 게임 엔진을 가지고 교육 훈련 콘텐츠를 제공했다는 데에서 끝나는 것이 아니라 사용자의 입장에서 얼마나 많은 접속자와 활용자가 있는지, 어떤 효과가 있는지를 확인하기 위한 지속적인 프로모션의 방법론을 같이 고민하고 운영해야 할 것입니다. 세 번째는 기성세대의 가치관의 문제입니다. 게임을 아는 사람의 입장에서 보자면 기성세대가 가지고 있는 무관심은 무능력에 더 가깝습니다. 경험할 기회가 없었기 때문에 당연할 수 있습니다. 간격을 좁힐 수 있는 다양한 방법들이 필요하고 긍정적인 방향으로 인식하도록 그 세대가 체험할 수 있는 것이 있어야 합니다. 닌텐도가 만든 DS 두뇌회전게임 같은 것은 매우 쉽고 대중들에게 알려져 있습니다. 사실 이걸 게임이 기보다 덧셈 놀이에 가까운데 게임기에 들어가 있을 뿐입니다. 나이 들어 기억력이 쇠

퇴한다는 불안감을 가진 사람들이 구입하는 것입니다. 사고를 넓히고 어느 시장을 잡을 것인가 다시 발상하면 많은 기회를 가질 수 있습니다. 모두가 다 성공할 수는 없겠지만 새로운 성공 사례들이 나올 수 있다고 봅니다.

성공하는 기업을 육성하거나 장려하기 위해서 어떤 정책들이 필요하다고 생각하십니까?

장: 공공 펀드가 있어서 공공의 이익에 필요하다고 생각하는 콘텐츠를 만들어 하나의 성공 사례를 보여줘야 합니다. 자금 조달이 어려운 기업에 어느 정도 개발 보조를 할 수 있는 수준을 만들어 줘야 합니다. 한 예로 실력은 좋은 한 게임업체인데 자금이 없어서 고전할 때 경상북도가 관광홍보용 레이싱 게임을 만들게 하고 지원했습니다. 그런 것들이 개발의 기반이 되어 지금은 상당히 성공한 게임 회사를 운영하고 있습니다. 전북에 있는 벤처 기업이 중앙에 있는 메이저 큰 기업이나 관의 프로젝트를 따려면 작은 회사니까 매출도 별로 없고 기업의 신뢰도도 부족해서 지원을 잘 안 해 주려고 합니다. 그런 상황일 때 전라북도 행정부가 할 수 있는 역할이 있습니다. 꼭 돈으로만 지원하는 게 아니라 기업의 신뢰도를 지원하는 방법을 구사한다거나 공공펀드를 일부러 대고 민간펀드를 연결해서 보다 큰 자금으로 만드는 활동들도 필요하다고 생각합니다.

내년 가능성 게임 포럼의 준비와 계획은 세우셨는지요?

이: 투자자와 publisher를 모아 볼 생각입니다. 지금까지는 학문적인 이야기와 정부 기관을 설득하는 이야기에 집중했다면 이제는 자치단체에서만 투자해서는 안 되고 사업적인 마인드를 가진 사람들도 투자해서 시간이 걸리더라도 공익적으로 이익을 볼 수 있는 장을 만들어야겠다는 생각이 있습니다. 가능성 게임을 연구 개발하는 분들을 통해 어느 정도 성과물이 나오고 실질적으로 효과를 입증할 수 있다면 그때는 투자자들을 과감하게 모시고 와서 투자 유치를 촉진하는 조건을 만들어 보자는 것이 다음 포럼에 대한 생각입니다. 또한 국내외 전문가들을 이곳 전북에서 한자리에 모시고 가능성 게임에 대한 진지하고도 깊이 있는 논의를 통해 세계 각국이 안고 있는 각종 사회적 문제를 전혀 새로운 방향으로 풀어 나가는 방법을 모색할 수 있다는 가능성을 보여줄 생각입니다.

조직위원회에서 가능성 게임 활성화와 관련하여 가능성 게임 포럼 이외에 구체적인 활동을 진행하고 있는 것에는 무엇이 있습니까?

이: 지금은 자료를 많이 확보하고 더 많은 사람을 찾고 발굴하는 것에 주안점을 두고 있습니다. 개발된 일부 게임들을 의료 기관 등의 협조를 구해 테스트를 해 볼 생각도 있습니다.

니다. 가능성 게임 콘텐츠 공모전을 열어서 전문성을 가진 사람들이 좋은 콘텐츠를 발표할 기회를 갖게 하고 기업과 연결할 수 있도록 지원할 예정입니다. 국내 각 지역에서 가능성 게임을 개발하고 연구하는 업체들이 꽤 있습니다. 문제와 답을 동시에 지니고 외롭게 개발 하고 있는 분들에게 같은 길을 가는 사람들이 있다는 것을 알려주고 전북에서 함께 의논하면서 개발할 수 있는 방법을 만들어 보고자 합니다.

가능성 게임을 중심으로 타 지역의 지자체 사이에 공동 교류나 논의를 진행하신 경험은 있으신가요?

이: 지자체 공동 교류의 경우 타 지역에서도 상당한 관심을 가지고 있지만 자치단체에서 하나로 모으기엔 명확한 개념 정리를 못하고 있는 실정입니다. 몇몇 단체나 공무원에게 정보 교류를 위한 모임을 운영해보자는 의견 교환을 했던 정도입니다. 각 자치단체에서 개별적인 움직임으로 시도하는 경우 서로 벤치마킹 하는 것에만 급급하게 될 위험이 있는데 이왕 시작하는 일이라면 서로 철저히 정보교류를 하고 대화해 나가면서 지역별 차별화 지점을 모색하는 것이 필요할 듯합니다. 한 지역에서 하는 일을 다른 지역에서 똑같이 답습한다면 선의의 경쟁을 통한 도전과 발전의 상승작용이 만들어지기 어렵습니다. 서로 시기와 관심 종목을 특화 시키면서 고도의 집중성을 확보하는 것과 대화와 정보교류를 통해 차별화 지점을 모색하는 것의 균형을 잡는 것이 필요합니다. 단기적인 보고 위주의 실적 늘리기에 급급할 것이 아니라 장기적인 전망을 가지고 관련된 분들이 힘을 모아 나가야 할 것입니다.

가능성 게임을 이슈화 하는데 관심을 가지고 계신 학계나 기업체 분들에게 당부하시고 싶은 말씀은 무엇입니까?

장: 가능성 게임의 동향이 어떠한가를 살피고 있는 단계입니다. 관심 있는 개발 기업과 관련된 수요자 층을 연결하는 협력 모델이나 공동 연구들은 부족합니다. NASA 프로젝트 같은 경우는 과학의 본거지답게 Flow 이론을 매우 치밀하게 구축해 나갔고, Flow 이론을 단지 인지과학이나 심리학적 차원에서만 적용한 것이 아니라 데이터베이스를 구축하고 데이터마이닝 기법으로 발전시켜 나갔다는 점에서 교육 효과에 대한 과학적인 분석과 데이터화를 통한 방법론의 강점을 가지고 있다고 볼 수 있습니다. 이러한 흐름을 빨리 흡수하고 보급하고 그것을 뛰어 넘는 자체적인 개발 능력을 가지게 되는 것이 중요하다고 봅니다. 아직까지는 한국에서 실천적 경험이 부족한 상황이라 미국의 교육공학 이론을 적용하는 수준에 불과하다는 게 안타깝습니다.

(위 내용은 본 저널의 편집 방향과 일치하지 않을 수 있습니다)

[기관탐방] 광운대 정보통신대학원 기능성게임연구센터

“창의성은 우리가 가진 경쟁력”

이번호에는 광운대 정보통신대학원의 기능성게임연구센터를 찾았다. 정보통신대학원 권혁조 원장, 기능성게임연구센터장 정형원 주임교수, 그리고 수석연구원 윤형섭 교수를 만나 광운대 기능성게임연구센터의 현황과 비전에 대해 들어보았다. 이를 통해 한국 기능성 게임 연구의 미래를 예상해본다.

광운대학교 정보통신대학원은 언제부터 시작 되었습니까?

권혁조(이하 권): 광운대학교 역사가 70년, 전자 무선으로 시작되는 전자 정보통신분야에 특화된 대학입니다. 정보통신대학원이 생긴 건 15-6년 되었습니다. 그동안 정보통신만 다루어 오다가 작년부터 CT군을 도입해서 IT(전자정보통신, 유비쿼터스컴퓨팅, 유비쿼터스통신)와 CT(디지털컨텐츠, 교육용게임, 이-러닝컨텐츠) 분야를 집중 육성합니다. 애니메이션, 이-러닝, 게임 등은 IT 기반에서 이루어지기 때문에 학생들은 통신의 기본 원리도 알아야 합니다. 두 가지 영역을 학생들에게 동시에 전달하는 데 우리가 가장 적절한 대학이라고 봅니다.

권혁조 교수

광운대학교 정보통신대학원장. 경영학 박사로 (주)신세기통신 초대 사장을 역임했으며 현재 광운대학교 석좌교수로 재직 중이다.

hjkwon@kw.ac.kr

IT군과 CT군의 학생들은 수업을 같이 듣나요?

권: 공통과목은 같이 듣고, 전공은 따로 듣습니다. IT하는 사람들이 IT만 알아서도 안 됩니다. 경쟁력을 가지려면 CT 분야를 알아야 합니다. 기술은 고객을 위해서 있는 겁니다. 애니메이션이든 이-러닝이든 소비자의 니드(need)를 파악해서 콘텐츠가 개발되어야 합니다. 그러자면 양쪽을 다 알아야 합니다.



광운대 정보통신대학원에서 기능성 게임 연구센터를 개설하신 특별한 이유나 계기가 있으신지요?

정형원(이하 정): 바다이야기로 문제가 생겼을 때 게임 문화를 건전한 쪽으로 이끌어 볼 방법이 없느냐 고민했습니다. 처음부터 기능성 게임이라고 하기는 어렵고 교육용 게임 쪽으로 설치를 한 것입니다. 그리고 그것을 좀 더 확장시킨 개념이라고 보시면 되겠습니다. 디자인이나 치료라든지 교육 훈련 등을 시뮬레이션 하는 방면으로 연구를 해 보려고 합니다.

권: 창의성이 우리가 가진 경쟁력이고 우리나라 사람들이 자질은 다 갖추고 있는데 체계적으로 교육하는 구조는 안 만들어져 있습니다. 우리 먼저 씨앗을 뿌리는 제2의 문화 르네상스, 게임 르네상스를 만들어보자 생각했습니다. 과거처럼 강의 받는 것만으로는 연구가 될 수가 없습니다. 계속해서 연구하고 프로젝트를 통해 진행을 해야 하기 때문에 연구소를 만든 것입니다. 올해 4월에는 우리가 제1회로 기능성 게임 세미나를 했습니다. 우리나라에서 제일 처음으로 한 것이 아닌가 싶습니다. 첫 시도를 한 것이 의미가 있다고 봅니다.

윤형섭(이하 윤): 강의 중에 해외의 사례들을 이야기하면 학생들 중에 자기 논문 주제로 이런 것을 하고 싶다고 선택하고 그 주제를 탐색하여 졸업논문들이 나옵니다. 석사과정이다 보니 제작보다는 이론적인 측면을 탐색하는 것 위주이고 제작과 연결시키는 방향을 모색하고 있습니다. 덕성여대와 연계하여 포럼도 같이 진행하고 있습니다. 덕성여대에는 GRC(Game Research Center)는 교육학과에서 시작한 팀이라서 PC 기반보다는 보드 게임 위주로 개발하고 있습니다. 덕성여대는 교육학 쪽에서 바라보는 관점으로, 우리는 게임 쪽에서 바라보는 관점으로 의견을 나누고 있습니다. Michigan State University에서 올 9월에 최초로 serious game 석사과정이 생깁니다. 미국에서도 처음입니다. 그런데 우리는 홍보능력이 부족해서 알리지는 않았지만 먼저 시작하고 있었습니다. 어떤 분야든 미국보다 우리가 한걸음 늦다고 생각했는데 기능성 게임의 경우 저변에서부터는 먼저 시작해서 다행이라고 생각합니다.



정형원 교수

기능성게임연구센터장 주임교수. 광운대학교 정보통신대학원 교육용게임전공 교수이며 에듀테인먼트 교육용 게임 연구 및 개발에 힘쓰고 있다.

hwjung@kw.ac.kr



윤형섭 교수

기능성게임연구센터 수석연구원. (주)부록소 연구소장이며, 광운대학교 정보통신대학원 겸임교수로 재직 중이다. 한국게임산업개발원 아카데미팀장, 네오리진 게임개발 이사를 거쳤다.

quesera21@kw.ac.kr

일각에서는 가능성 게임 돈도 안 되는데 연구 개발하는 것이 무슨 의미가 있느냐 이렇게 냉정하게 이야기하는 경우들도 있습니다. 가능성게임연구센터를 운영하시는 입장에서는 어떤 의견을 갖고 계신지요?

윤: 세상에 돈만 되는 것만 하면 사회 발전에 깊이가 없다고 생각합니다. 경제발전이 중요하다고 하지만 질적인 성장과 양적인 성장이 모두 필요합니다. 미국에서도 이 부분을 처음 시작할 때 그런 의견들이 많았고 지금도 시장이 그리 크지 않습니다. Serious Game Summit 할 때마다 나오는 이야기인데 시장 규모가 얼마인지 정확히 모릅니다. 그래서 발표하는 교수 중 한명이 여기 오신 분들이 하고 있는 걸 다 모아보자 합해서 2천억이 되었습니다. 문화컨텐츠진흥원에서 에듀테인먼트 콘텐츠 진흥 사업을 3년째 하고 있는데 벌써 70편 정도가 지원을 받았습시다. 그 중에 괜찮은 것들도 있습니다. 이번에 심사한 것 중에는 창의력을 게임으로 만들어보자는 시도가 있었습니다. 7차 교육과정에서 창의력이 있는 인재를 기른다고 하는데 창의력 교재나 강좌가 없지 않습니까? 이럴 때 우리가 경험해 보지 못한 것을 가상 경험을 통해 시도해 볼 수도 있을 것입니다. 독일 연구에서도 게임이 상상력을 키워준다는 연구들이 많으니 어렵긴 하지만 여러 곳에서 시도해 볼 수는 있을 것입니다.

정: 앞으로는 수익 구조를 만들어 가야겠지요. 가능성 게임을 교육학이나 문화 쪽에서 바라보면 할 일이 많지 않겠느냐는 그런 생각을 하기도 합니다. 또한 뇌졸중을 치료 예방하는 게임이라면 우리나라에만 통하는 것이 아니라 일본도 통하고 미국도 통한다는 의미에서 문화적 제약을 넘어서 시도해 볼 수 있는 가능성이 있을 거라고 믿고 있습니다.

권: 학교에 가능성게임연구센터 공간이 필요하다 제안을 했더니 있는 공간도 모자라서 없애는 판이라면서 이해를 잘 못했습니다. 가능성게임연구센터가 도대체 뭘지 용어 자체도 생경하니까요. 이제 시작이지만 의미가 있다고 설득해서 현재는 부설 연구센터로 있지만 앞으로 잘 발전시키면 우리나라에서 이 분야를 이끌어 가는 개척자가 될 수 있지 않을까 생각합니다.

주로 연구하거나 활동하고 계신 분야는 어떤 영역입니까?

정: 7차 교육과정 교육이념과 교육용 게임의 교육 이념이 만나는 부분이 있는지를 기초 연구로 탐색했고, 게임이 몰입에 어떻게 이용될 수 있는가에 대해 연구를 해 보았습니다. 시작이다 보니 구체적으로 게임을 만들지는 못하고 성교육을 위한 게임 디자인 연구라든지 교통안전사고 혹은 방재를 위한 게임, 전염병 예방에 필요한 기초 및 디자인 연구를 집중하고 있습니다. 내년이나 그 다음 학기부터 실제로 제작 쪽을 시도해 보는 것으로 계획하고 있습니다. 기초연구와 디자인 연구가 많이 나와야 그 다음 단계로 도약할

수 있는 질 높은 게임이 나올 수 있을 것입니다.

윤: 미국의 경우도 2002년, 2003년만 해도 B2G(Business to Government) 사업이었고 정부 산하기관으로의 사업이었습니다. 2003년, 2004년이 되면서 하버드, MIT 등에서 기업과 산학협력이 생겼습니다. 학교에서 학생들을 지도하고 있지만 국방부, 방재청 등을 다니면서 설득하는 일을 하기도 합니다. 다른 나라에서는 이런 일들을 한다고 알리고 설득하지만 우리나라에서는 예산이 잘 안 만들어집니다. 그럼에도 불구하고 그런 작업을 계속해야 공공섹터에서 먼저 시작되고 그 다음에 민간에서 쓸 수 있는 것으로 발전할 수 있습니다.

정: 우리나라의 경우에도 국방, 지진이나 해일 등이 일어나는 것 등 안전과 질병 관련된 부분에서 개발 가능성이 많을 거라고 생각합니다. 소방방재청 관계자에 따르면 소방관의 소방훈련도 실제로 충분히 불을 꺼보지도 못하고 화재 현장에 투입되는 상황이라고 합니다. 통계로 보니 일 년에 100명쯤 사상자가 납니다. 이런 경우에 소방훈련용게임(시뮬레이션 등)을 통해 훈련을 사전에 하고 충분히 준비를 하는 경험을 쌓아가는 것이 필요합니다. 소방안전체험관 같은 것들을 운영하는데 거기서도 게임을 도입할 것에 대해 고려를 하고 있는 중인 것 같습니다.

권: 생활의 안전과 관련된 많은 것들이 얼마든지 있어요. 군에서 훈련하는 것을 게임을 통해 한다든가 우리가 사고에 대해서 일반인이나 학생들에게 예방 교육을 시키거나 할 때 게임은 유용합니다. 기능성 게임을 개발해서 사전에 예방책이라든가 방비책을 체험하도록 하면 이게 제일 효과적인 방법이 될 것입니다.

실제 수행되어 나온 연구 결과들에는 어떤 것이 있습니까?

윤: 기능성 게임을 통한 학습능력 향상에 대한 연구는 뇌파 능력을 측정하는 회사에 가서 장비를 빌려가지고 게임을 통해 집중력이 얼마나 향상되는지 탐색해 보았습니다. 체감형 게임에서 현장감(presence)을 어떻게 높일 수 있느냐에 대한 연구도 있었습니다. 게임과 사회에 대한 것들도 짚어보자 해서 아이템 거래에 대해서 의문을 제기하고 어떻게 개선할 것인가에 대해 고찰하기도 했습니다. 뇌졸중 환자의 재활 훈련에 게임을 활용하는 방안에 대한 기초연구도 진행해 보았는데 재활 운동의 목표는 이미 설정되어 있는데 게임에서는 이 내용을 어떻게 접목할지 디자인 방법론을 제시하는 것입니다. 석사 수준의 논문들이기 때문에 전체 논문 완성도는 많이 떨어지지만 기존 연구가 적으니까 이런 연구 하나하나가 초석이 될 수 있을 것입니다. 올해는 전염병 예방 게임 디자인, 성교육 게임 그리고 한자교육을 게임으로 하는 것이 효과적인지 아니면 기존의 오프라인 방식으로 하는 것이 효과적인지 비교 연구를 진행하고 있습니다.

연구나 심포지움 이외에 기능성게임연구센터에서 진행하고 있는 다른 활동에는 어떤 것이 있는지요?

윤: 저의 경우는 회사에서 개인적으로 게임 개발하고, 2차 공공 기관들 예를 들면 방재청, 문화부에 가서 예산 지원에 대해 설득하고, 양성 평등교육원에서 진행되는 성역할, 성희롱 교육을 게임을 통해서 시도하는 프로젝트를 기획하는데 참여하기도 합니다. 게임 산업진흥원에서 왕따예방게임, 폭력예방게임, 화재예방게임 등을 개발할 때 기획 내용들에 대해 심사하면서 개발 방향 같은 것에 관해 조언하기도 합니다.

우리나라는 대구 지하철 사건을 이제는 다 잊어버렸습니다. 성수대교 참사도 그렇고. 1년 지나면 추모식만 합니다. 하지만 일본은 우리나라 대구 지하철 참사 난 것을 보고 동경에서 유사 사건이 나면 굉장히 많은 사람이 다칠 수 있다는 것을 생각합니다. 그래서 대구지하철 상황과 똑같은 시뮬레이터를 만들고 일반인을 대상으로 민방위 훈련을 시킵니다. 그 중에서 살아난 사람들 샘플의 통로를 거치면 안전 할 수 있다는 것을 체험을 통해서 알려줍니다. 자전거 타기를 이론으로 배울 수 없듯이 체험해서 행동으로 습득해야만 응급사태에서 대응하는 행동을 할 수 있는 영역이 있습니다. 이런 식의 외국 사례들을 한국에 많이 소개하고 있습니다.

하버드 대학교에서 개발한 MUVE는 인상적이었습니다. 이 게임의 디자인은 우리나라 3D게임 만드는 업체 중 초급 업체에서도 만들어낼 수 있는 수준입니다. 배울 점은 정부 NSF(National Science Foundation)에서 지원을 하고 세계 최고의 명문대학에서 게임을 연구하며 과학적인 실험을 통해 계속적으로 업데이트를 해가고 있다는 것입니다. 이러한 것들이 상징적인 의미가 있다고 생각합니다. MIT, 카네기멜론 이런 대학들에서도 많이 하고 있는데 우리나라 경우 서울대, 연대, 고대 등 명문대학에서는 아직 시작하지 않고 있습니다. MUVE의 경우 보스턴에 있는 중학교에서 실험을 몇 번 했습니다. 우리도 그런 것을 시도하고 싶지만 학교에서 실험하려는 경우 설득하기 쉽지 않습니다. 다행이 이-러닝 콘텐츠 학과에 교사분들이 계셔서 도움을 청해서 연구를 진행하기도 합니다.

기능성 게임 연구를 진행하시면서 현실적으로 어려운 점은 무엇인가요?

윤: 연구를 진행하면서 상황을 통제하는 것이 쉽지 않습니다. 예를 들어 한 학생은 게임으로 공부를 하고 다른 한 학생은 안했습니다. 그런데 집에 가서 뭘 했는지는 알 수가 없습니다. 성적이 높아졌다고 객관적 데이터라고 하여 논문을 쓸 수는 있겠지만 그게 과연 게임의 효과인지 명확하게 알기 어렵습니다. 연구를 진행하면서 실험의 엄밀성, 과학으로서의 가치가 있는가에 대해서는 체계적이고 엄정한 고려가 필요할 것입니다. 쉽지 않은 연구 분야입니다만 도전해 보아야 하는 영역이기도 합니다.

기능성 게임 센터의 장기 발전계획은 무엇입니까?

정: 장기발전 계획으로 교육용 게임의 기획 및 제작 연구나 건강증진, 질병예방, 교육훈련을 위한 게임의 디자인 및 제작연구, 게임의 교육성 및 효과성 연구, 게임 문화제고 및 건전성을 위한 연구 등이라고 희망 어린 생각들을 가지고 있지만 적절한 자원이 투자되어야만 현실적으로 가능한 상황입니다. 효과성 연구들이 나오고 있는데 좀 미비하고 실제로 제작 쪽으로 가야하는데 예산을 확보하기가 어렵습니다. 우리 전공이 학부에는 없고 특수대학원 석사과정으로만 있다 보니 장기적인 연구에 인력을 투입하는 데 한계가 있습니다. 앞으로는 학부과정, 박사과정과 연계해서 연구 개발 할 수 있는 조건이 갖춰질 수 있으면 좋겠습니다.

덕성여대 이외에 기능성 게임 연구센터의 연구 네트워크를 활성화시키기 위해 고려하고 계신 다른 협력기관들에는 어떤 것이 있습니까?

정: 산학협력연구소로 만든 것이기 때문에 최초로는 (주)부록소와 협력하여 게임을 개발할 예정입니다. 상품의 글로벌화를 위해 외국 대학의 관련학과와 공동학위제나 교환학생, 학점교류제를 고려하고 있습니다. 우리 대학원에 입학한 업체 직원 및 대표들 관련 회사들과도 기능성 게임은 물론 게임 기반 이-러닝을 발전시키기 위한 협력 체제 구축을 장기 계획으로 고려하고 있습니다.

(위 내용은 본 저널의 편집 방향과 일치하지 않을 수 있습니다)

기능성게임콘텐츠공모전

- 목적 : 게임 산업의 활성화와 기본 인프라 구성을 위한 기능성 게임 콘텐츠 공모전
- 공모 일정 : 2007년 5월 10일 ~ 10월 20일
- 공모 주제 : 기능적인 목적을 가진 기능성 게임 전 분야
- 참가 대상
 - 전문가분야 : 기능성 게임 관련 업체 및 대학원이상의 프로젝트팀
 - 일반분야 : 기능성 게임에 관심이 있는 학생 및 일반인
- 공모 부분
 - 전문가분야 : 기능성 게임 제작부문만 응모가능
 - 일반분야 : 기능성 게임 기획부문만 응모가능
- 접수 방법
 - 홈페이지에서 신청 후 우편접수 (<http://www.jcge.or.kr/forum/index.php>)
 - 보내실 곳 : 전주시 경원동 3가 14-6번지 전라북도 정보산업지원센터 2층 203호
기능성게임콘텐츠공모전 담당자 앞
- 문의처 : 담당자 김경주 063-280-3417

우수게임제작지원공모전

- 목적
 - 창의적이고 독창적인 국산 콘텐츠 발굴을 통한 게임콘텐츠 창작 활성화 유도
 - 편중된 플랫폼 및 장르 다양화를 통해 기능성 게임, 이·스포츠 전용게임, 비디오 및 아케이드 콘텐츠 창작 강화
 - 우수 게임콘텐츠 시상상을 통한 대외적 홍보 및 간접적 마케팅 지원 프로그램 강화
- 공동주최 : (재)한국게임산업진흥원, (주)디지털타임스
- 신청대상 : 국내 게임회사가 개발 중인 국산 창작게임일 것
- 응모기준
 - ① 게임 기획부터 클로즈베타 이전까지 해당되는 게임
 - ② 신청시점으로부터 개발 잔여기간 3개월 이상, 12개월 이하인 게임
 - ③ 전체 개발 공정률 70% 이하인 게임
- 신청부문
 - 우수게임부문
 - 기능성 게임부문 : 에듀게임, 실버게임, 치료게임 등 특수목적형게임
 - 이·스포츠게임부문 : 국민의 건전한 게임이용문화 조성과 여가활용을 위한 게임
- 추진 일정

	시행공고	신청서 접수	심사/선정	시상식
1회	4. 2	4. 9 ~ 25	4. 26 ~ 5. 6	5. 14 ~ 18
2회	8. 13	9. 3 ~ 13	9. 17 ~ 29	10. 8 ~ 12

- 문의처 : 한국게임산업진흥원 산업진흥팀 김정옥 02-3153-2272, e-mail ai452@kogia.or.kr